

## REPRESENTASI “KOMDIS” DALAM ALTERNATE UNIVERSE OLEH FANDOM NCTZEN SEBAGAI PROSES HIPERREALITAS

*Jurnal Analisa Sosiologi*  
Januari 2024, 13 (1): 41-63

Pramesti Ayu Pitaloka\*, Aris Arif Mundayat

### **Abstract**

*Alternate Universe (AU) is a form of fan fiction that talks about the main character (idol) in a situation and life that is made different from their original life. Twitter is one of the media used to write AUs. The majority of AUs on Twitter are presented in the form of threads containing fake chats, narratives, pictures or photos, and even videos. The blurred boundaries of reality that exist in AUs have several impacts, such as the construction of the reader's mind that their idols have the characteristics shown in the story. Many writers create role-player accounts of fictional characters to accommodate readers' imaginations. Thus, many readers cannot distinguish between the original and simulated realities. One of the most popular AUs is “Komdis” which will be the focus of this research. The researcher will examine in more depth how the relationship between AU “Komdis” in the hyperreality process and how readers represent it in social media. This research uses a qualitative method with an autoethnographic approach where the researcher is also the author of AU “Komdis”. The theory used to analyze the data findings in this research is Jean Baudrillard's hyperreality theory and Stuart Hall's representation theory. The results show that there is a double simulation where the AU itself is a simulation. Then, the readers who are simulated by “Komdis” simulate it again on social media.*

**Keywords:** *Alternate Universe, Hyperreality, Komdis, Nctzen*

### **Abstrak**

*Alternate universe (AU) merupakan salah satu bentuk karya fiksi penggemar yang menceritakan mengenai sang tokoh utama (idola) pada situasi dan kehidupan yang dibuat berbeda dengan kehidupan asli mereka. Twitter menjadi salah satu media yang digunakan untuk menuliskan AU. Mayoritas AU di Twitter disajikan dalam bentuk utas yang berisikan *fake chat*, narasi, gambar atau foto, bahkan juga video. Kaburnya batas-batas realitas yang ada dalam AU memberikan beberapa dampak seperti terkonstruksinya pikiran pembaca bahwa idola mereka memiliki sifat seperti yang ditampilkan pada cerita. Tak sedikit penulis yang membuat akun *role player* dari tokoh fiksi untuk mewedahi imajinasi pembaca. Sehingga, banyak pembaca yang tidak bisa membedakan mana realitas asli dengan realitas yang disimulasi. Salah satu AU yang cukup populer adalah “Komdis” yang selanjutnya akan menjadi fokus dari penelitian ini. Peneliti akan mengkaji secara lebih dalam mengenai bagaimana hubungan antara AU “Komdis” dalam proses *hyperreality* dan bagaimana pembaca merepresentasikannya dalam media sosial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan autoetnografi di mana peneliti juga menjadi penulis dari AU “Komdis”. Teori yang digunakan untuk*

menganalisis temuan data dalam penelitian ini adalah teori hiperrealitas Jean Baudrillard dan teori representasi Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat *double simulation* di mana AU sendiri merupakan simulasi kemudian pembaca yang tersimulasi oleh “Komdis” menyimulasikannya lagi ke media sosial.

**Kata Kunci: Alternate Universe, Hiperrealitas, Komdis, Nctzen**

## PENDAHULUAN

*Alternate universe* (AU) merupakan salah satu hal yang banyak menjadi perbincangan di kalangan masyarakat Indonesia, terutama masyarakat yang menjadi penggemar K-Pop. Hal ini dapat dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anggi Agustine, dkk (2021) yang berjudul “Analysis on Alternate Universe Popularity’s Effect on Digital-Era Society’s Reading Habit in Philosophical Perspective”, bahwa sebanyak 97,6% responden membaca *alternate universe*. Twitter menjadi salah satu platform media sosial yang digunakan untuk menuliskan cerita *alternate universe*. *Alternate universe* yang diunggah di Twitter disajikan dalam bentuk utas yang didominasi oleh *fake chat*, narasi, gambar atau foto, bahkan video yang dibuat atau disunting sedemikian rupa agar sesuai dengan keadaan atau suasana dalam cerita. Sehingga cerita *alternate universe* terasa lebih nyata.

Ketidaknyataan yang terasa nyata dalam cerita fiksi tersebut mengaburkan batas-batas realitas yang ada yang dapat berdampak pada terkonstruksinya pikiran penggemar bahwa idola mereka mempunyai sifat seperti yang ditampilkan dalam cerita. Konstruksi tersebut diperkuat dengan tak sedikit penulis *alternate universe* yang membuat akun *role player* dari tokoh fiksi yang dibuatnya untuk mewedahi imajinasi pembaca. Hasil dari konstruksi tersebut berdampak pada akun sosial media para idola yang dijadikan visualisasi dalam *alternate universe* dibanjiri oleh komentar-komentar para pembaca di mana pembaca seolah-olah menganggap idola tersebut adalah karakter dari *alternate universe* yang mereka baca. Hal ini membuat beberapa bagian dari *fandom* merasa geram karena idola mereka seharusnya dipandang layaknya seorang idola, bukan sebagai tokoh dari karakter fiksi yang ada pada cerita *alternate universe*.

“Komdis” merupakan salah satu cerita *alternate universe* yang populer di kalangan penggemar NCT yang juga telah diadaptasi menjadi

novel. AU “Komdis” menggunakan Kim Doyoung NCT sebagai visualisasi tokoh utama yang merupakan seorang ketua Komisi Disiplin (Komdis). Cerita yang diunggah pada akun Twitter dengan nama pengguna @rainygreyskies ini telah mencapai tiga juta penayangan dengan jumlah *likes* sebanyak 17,88 ribu dan *retweet* sebanyak 8,98 ribu. Oleh karena itu, peneliti menggunakan cerita *alternate universe* “Komdis” sebagai objek penelitian karena terdapat *double* simulasi di mana *alternate universe* itu sendiri merupakan simulasi kemudian pembaca menyimulasikannya lagi ke media sosial, sehingga fenomena ini menarik untuk diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba untuk menganalisis bagaimana hubungan antara pembaca dengan *alternate universe* “Komdis” dalam proses *hyperreality* dan bagaimana pembaca akhirnya merepresentasikan apa yang mereka baca di media sosial. Terdapat beberapa pendekatan penelitian terdahulu yang relevan dengan pendekatan teori hiperrealitas Jean Baudrillard dan teori representasi Stuart Hall yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tersebut antara lain penelitian oleh Barroso dan Gracia, “From Reality to the Hyperreality of Simulation”; penelitian oleh Barroso, “Hyperreality and Virtual Worlds: When the Virtual i Real”; penelitian oleh Tapparan dan Rahyadi, “Hyperreality Is Getting Real: A Literature Review”; penelitian oleh Nasila, Handayani, Gusriani, dan Aiman, “Representasi Ideologi Patriarki dalam Novel Layangan Putus Karya Mommy ASF”; serta penelitian oleh Adithya dan Wulandari, “Representasi Indonesia dalam Novel Trilogi Terjemahan Kaya Tujuh Turunan Karya Kevin Kwan”. Beberapa penelitian tersebut membahas tentang hiperrealitas yang menjadi nyata dan representasi mengenai Indonesia dan patriarki yang digambarkan dalam novel. Sedangkan aspek kebaruan dari penelitian ini adalah fokus penelitian membahas mengenai *double simulation* di mana AU “Komdis” sendiri merupakan sebuah simulasi kemudian pembaca merepresentasikannya dalam bentuk simulasi ke media sosial.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan kajian pada ruang virtual, yaitu Twitter dan media sosial terkait, seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, dan YouTube karena *alternate universe* “Komdis” diunggah pada platform media sosial

Twitter serta pembaca merepresentasikan apa yang mereka baca di beberapa media sosial lainnya (yaitu WhatsApp, Instagram, Tiktok, dan Youtube). Peneliti menganalisis data yang diperoleh dari akun Twitter @rainygreyskies dalam membangun simulakra melalui AU “Komdis”. Sedangkan *quote retweet* yang berisi reaksi pembaca digunakan untuk menganalisis bagaimana hubungan pembaca dengan AU “Komdis” dalam proses *hyperreality*. Kemudian, peneliti mengaitkan data yang diperoleh dari WhatsApp, Instagram, TikTok, dan YouTube untuk menganalisis bagaimana pembaca merepresentasikan AU “Komdis” melalui beberapa platform tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengkaji secara lebih dalam mengenai bagaimana proses simulakra antara pembaca dengan AU “Komdis” dalam proses *hyperreality* serta bagaimana pembaca merepresentasikan apa yang mereka baca ke media sosial. Pendekatan autoetnografi digunakan untuk melihat pengalaman diri sendiri sekaligus membuat peneliti menjadi peneliti sekaligus objek dari penelitian (Lincoln & Denzim 2003). Sebab, AU “Komdis” merupakan cerita fiksi karya peneliti, sehingga peneliti turut menjadi bagian dari objek penelitian dengan merefleksikan diri. Menurut teori *risk society*, refleksi oleh peneliti dilakukan dengan mempertanyakan diri sendiri dan risiko yang dihasilkan melalui penciptaan simulakra AU “Komdis”. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari observasi dari platform media sosial Twitter. Sedangkan data sekunder diperoleh dari literatur dan media sosial terkait, seperti WhatsApp, Tiktok, dan juga YouTube.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik observasi, studi dokumentasi, dan studi literatur. Teknik observasi dipilih untuk menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana hubungan antara pembaca dengan AU “Komdis” dalam proses *hyperreality* serta bagaimana pembaca kemudian merepresentasikan “Komdis” di media sosial. Kegiatan observasi dilakukan pada ruang virtual, yaitu platform media sosial Twitter, WhatsApp, TikTok, Instagram, serta YouTube untuk mengetahui bagaimana representasi AU “Komdis” oleh *fandom* NCTzen dalam merepresentasikan apa yang mereka baca di media sosial. Studi dokumentasi dan studi literatur dipilih untuk mendukung pengolahan dan analisis data yang akan dilakukan.

Uji validitas data dilakukan dengan cara triangulasi teknik, di mana triangulasi teknik didapat dari teknik yang sama dengan sumber yang berbeda, yaitu dengan menggunakan komentar maupun *tweet* yang dikirim oleh pembaca AU “Komdis” di Twitter sebagai bentuk dari representasi mereka. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan model analisis Miles dan Huberman dengan melalui tiga cara, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kondensasi data diperoleh dengan memadatkan data yang telah diperoleh tanpa mengubah inti atau makna dari data tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Analisis Representasi dalam AU “Komdis”

Dalam AU “Komdis”, penulis menggunakan visualisasi dari anggota *boyband* NCT untuk memerankan beberapa tokoh dalam cerita tersebut. Penulis biasanya memilih visualisasi berdasarkan kecocokan antara sifat asli dari anggota NCT dengan tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Dalam AU “Komdis”, penulis menggunakan visualisasi Kim Doyoung NCT sebagai tokoh utama yang berperan sebagai Ketua Komdis. Sedangkan anggota NCT lain, yaitu Johnny Suh, Nakamoto Yuta, Lee Taeyong, dan Jung Jaehyun berperan sebagai tokoh pendukung. Begitu pula dengan Na Jaemin, Lee Jen0, Lee Haechan, dan Huang Renjun yang berperan tokoh pendukung, di mana mereka menjadi teman dari sang tokoh utama wanita, yaitu Kayra. Penulis memasukkan visualisasi para tokoh ke dalam utas yang diunggah di Twitter. Hal ini dilakukan penulis untuk memperkuat simulakra yang diciptakannya melalui AU “Komdis”. Sehingga, ketika membaca, pembaca akan berimajinasi bahwa tokoh utama dalam cerita “Komdis” memiliki visual yang sama dengan para anggota NCT yang dijadikan visualisasi.

Dalam menuliskan ceritanya, penulis menyajikannya dalam bentuk tangkapan layar yang berasal dari aplikasi *fake chat* dan *fake social media*, yaitu Social Maker. Aplikasi Social Maker memiliki beberapa fitur, yang berperan sebagai penciptaan simulakrum sehingga dapat membantu penulis cerita untuk menciptakan simulakra. Simulakra tersebut kemudian mengkonstruksi pikiran pembaca sehingga terciptalah sebuah hiperrealitas.

Dampak dari hiperrealitas tersebut membuat cerita terasa lebih nyata. Seakan-akan, idola yang dijadikan visualisasi tersebutlah yang mengirim dan menerima pesan. Selain itu, penulis juga menyajikan potret kehidupan sehari-hari dari tokoh fiksi ciptaannya ke dalam media sosial. Penulis menggunakan foto maupun video dari sang idola yang mendukung suasana cerita. Sehingga, pembaca merasa bahwa mereka benar-benar masuk ke dalam dunia yang dibuat oleh sang penulis atau ke dalam simulakra tersebut. Begitu juga dengan apa yang dilakukan oleh penulis AU “Komdis”. Penulis menggunakan fitur yang dimiliki oleh aplikasi Social Maker, yaitu fitur *fake social media* dan *fake chat*. Selain aplikasi Social Maker, penulis menggunakan aplikasi serupa yang bernama Social Dummy untuk membuat *fake notification* demi menunjang penciptaan simulakrum yang ditampilkan dalam AU “Komdis”.



**Gambar 1. Simulakrum yang Diciptakan Penulis *Alternate Universe* “Komdis” Melalui Aplikasi Social Maker dan Social Dummy**

(Sumber: akun Twitter @rainygreyskies)

Dari tiga gambar di atas, gambar paling kanan merupakan *output* dari fitur *fake chat* yang dimiliki oleh aplikasi Social Maker, sedangkan gambar tengah merupakan *output* dari fitur *fake social media* yang juga dimiliki oleh aplikasi Social Maker. Sementara itu, pada gambar paling kanan merupakan *output* dari aplikasi *fake lockscreen* yang dimiliki oleh aplikasi Social Dummy. Ketiga gambar tersebut merupakan bentuk dari simulakrum yang diciptakan penulis AU “Komdis” dalam menciptakan simulakra, seperti yang diterangkan oleh Baudrillard bahwa simulakrum diwujudkan dalam teks, visual (gambar), dan peristiwa (Baudrillard dalam Pradhana & Tania 2021).

## Pemahaman Hiperrealitas

Baik aplikasi Social Maker dan Social Dummy sama-sama menciptakan kenyataan semu. Kedua aplikasi tersebut mengaburkan batas-batas realitas yang ada sehingga simulakra yang diciptakan oleh penulis AU dapat dikatakan berhasil. Oleh sebab itu, terciptalah sebuah hiperrealitas di mana pembaca terhanyut ke dalam dunia simulakra yang diciptakan oleh penulis AU. Pembaca yang terhanyut ke dalam dunia simulakra yang diciptakan oleh penulis AU ini disebabkan karena dunia simulakra tersebut terasa nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari di mana pada kehidupan nyata, masyarakat berinteraksi secara tidak langsung melalui bantuan dari media sosial. Seperti bertukar pesan melalui aplikasi perpesanan, berselancar di media sosial seperti Instagram, Twitter, dan lain sebagainya.



**Gambar 2. Perbandingan Realitas Semu dalam Simulakrum AU**

### “Komdis” dengan Realitas Nyata

(Sumber: akun Twitter @rainygreyskies)

Keberhasilan penulis dalam menciptakan simulakrum pada AU “Komdis” tak luput dari dua aplikasi yang membantunya, yaitu Social Dummy dan Social Maker. Data di atas pada gambar sebelah kiri merupakan salah satu contoh simulakrum dalam AU “Komdis” yang dibuat penulis menggunakan aplikasi Social Maker, di mana tokoh Jaemin menuliskan *tweet* yang kemudian dibalas oleh beberapa tokoh lain yang ada dalam AU “Komdis”, yaitu Jen0, Haechan, dan Renjun. Sedangkan pada gambar sebelah kanan merupakan tampilan Twitter yang sebenarnya dalam realitas nyata. Dari gambar tersebut, keduanya tidak memiliki perbedaan. Sehingga, banyak masyarakat awan yang tersimulasi konten-konten yang dibuat oleh penulis. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Baudrillard di mana

hiperrealitas yang begitu intens dan realistis membuat seseorang menjadi bingung mengenai mana yang nyata dan mana yang tidak nyata (Barroso 2019). Hal ini pun menyebabkan aplikasi-aplikasi yang peniru realitas nyata dihapus dari Apple Store. Sehingga, para penulis yang ingin tetap menggunakannya untuk keperluan konten dan kepenulisan harus membeli aplikasi tersebut pada orang yang telah memasang aplikasi sebelum dihapuskan dari Apple Store.

Selain menciptakan simulasi melalui interaksi tidak langsung antara para tokoh di media sosial, penulis turut membuat perilaku para tokoh menjadi lebih dekat dengan keseharian para pembaca. Penulis membuat anggota NCT yang dijadikan visualisasi dalam AU “Komdis” tersebut seolah merupakan warga lokal. Penulis menggunakan foto yang telah diedit di mana tokoh Haechan sedang makan di warung makan pecel lele. Padahal, dalam realitanya, Haechan merupakan orang Korea yang bahkan belum pernah mencoba untuk memakan makanan tersebut.



**Gambar 3. Editan Foto Haechan yang Menjadi Simulakrum dalam AU “Komdis”**

(Sumber: akun Twitter @rainygreyskies).

Dalam bagian cerita tersebut, penulis AU “Komdis” menggunakan foto editan @nadalipa sebagai bahan penunjang cerita di mana tokoh Jaemin ditraktir makan oleh tokoh Haechan. Namun, bukannya pergi ke Mc Donlad’s seperti yang dijanjikan, Haechan justru mengajak Jaemin untuk makan di warung makan pecel lele. Dalam bagian cerita tersebut, Jaemin menunjukkan rasa kekecewaannya dengan memotret Haechan dan mengunggah ke akun Twitter miliknya dengan *caption*, “Dari McD jadi ke pecel lele.” Bagian



cerita tersebut mendapat banyak respons dari para pembaca, di antaranya pembaca dengan nama pengguna @doyriii mengutip bagian cerita tersebut dengan menuliskan, “Bengek banget jadi di pecel lele.”. Pembaca dengan nama pengguna @miroje pun merespons dan mengutip bagian tersebut dengan menuliskan, “WKWKWKWK NGAKAK BGT MANA MUKANYA POLOS.”. Dua dari beberapa respons pembaca tersebut menunjukkan bahwa mereka telah tersimulasi dengan foto editan Haechan yang dijadikan simulakrum oleh penulis untuk mendukung alur dan suasana dalam cerita. Sehingga dari penjelasan tersebut, terdapat beberapa hal yang mendorong terjadinya hiperrealitas dalam AU “Komdis” sebagai berikut.

**Simulasi dan representasi**, menurut Baudrillard, kita hidup dalam masyarakat yang terobsesi dengan simulasi dan representasi, di mana realitas telah digantikan oleh citra dan tanda-tanda. Dalam AU “Komdis”, representasi Kim Doyoung dan anggota NCT yang menjadi tokoh dalam cerita disimulasikan sebagai mahasiswa di salah satu universitas Indonesia. Hal ini menciptakan simulasi dari kehidupan kampus bagi para anggota NCT yang menjadi tokoh dalam cerita sehingga menciptakan realitas alternatif. **Pengaruh media dan teknologi**, Baudrillard menekankan peran media dan teknologi dalam menciptakan realitas *hyperreal*. AU “Komdis” yang populer di Twitter, mencerminkan pengaruh media sosial dan platform digital dalam membentuk realitas alternatif. Representasi yang dihasilkan dan dibagikan melalui platform ini mungkin menciptakan citra yang lebih melebihi realitas asli, memanifestasikan konsep hiperrealitas.

**Simulasi identitas dan budaya lokal**, dalam AU “Komdis” keputusan untuk menempatkan karakter dalam konteks budaya dan sosial Indonesia menciptakan simulasi identitas dan pengalaman kehidupan kampus yang berbeda. Penggunaan elemen budaya lokal bertujuan untuk memberikan sentuhan autentisitas, meskipun dalam realitasnya, ini adalah representasi yang dibangun dan diperbesar. Keterlibatan penggemar dan konstruksi identitas, Baudrillard menyoroti keterlibatan individu dalam konstruksi identitas mereka melalui konsumsi media. Dalam AU Komdis, pembaca atau penggemar aktif berpartisipasi dalam membangun dan merespons representasi ini, menciptakan identifikasi yang kuat dengan karakter AU. Realitas yang dihasilkan oleh konstruksi identitas ini dapat melebihi realitas

asli idola. **Pengaburan batas antara realitas dan fiksi**, konsep hiperrealitas Baudrillard juga mencakup pengaburan batas antara realitas dan fiksi. Dalam AU “Komdis”, batas antara kehidupan nyata Kim Doyoung dan anggota NCT dengan karakter AU mereka menjadi kabur, dengan penggemar merasakan kedekatan yang kuat dengan representasi ini.

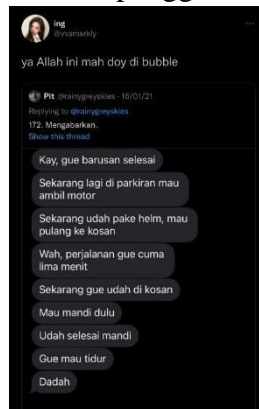
Melalui lensa sosiologis Baudrillard, AU “Komdis” dapat dianggap sebagai manifestasi dari kecenderungan sosial kontemporer untuk menciptakan dan mengonsumsi representasi yang melebihi realitas. Representasi ini membentuk pandangan alternatif terhadap kehidupan sehari-hari idola, yang menciptakan realitas *hyperreal* yang dihasilkan oleh interaksi antara media, budaya, dan penggemar.

### **Analisis Konstruksi Sosial Realitas**

Konstruksi sosial realitas pembaca AU “Komdis” melibatkan cara pembaca membentuk pemahaman dan makna atas cerita AU yang melibatkan anggota NCT yang merupakan grup K-Pop. AU “Komdis” dalam skenario alternatif yang mungkin tidak terjadi dalam kehidupan nyata. Beberapa aspek konstruksi sosial realitas pembaca dalam AU “Komdis” melibatkan beberapa hal sebagai berikut. **Identifikasi dan fantasi**, pembaca menggunakan AU “Komdis” sebagai saluran untuk identifikasi atau fantasi dengan anggota NCT yang menjadi tokoh dalam cerita. Mereka dapat membayangkan bagaimana kehidupan NCT yang mereka sukai akan terlihat dalam konteks yang berbeda atau bahkan bagaimana mereka sendiri terlibat dalam cerita tersebut.

**Reinterpretasi karakter NCT**, cerita AU “Komdis” mengubah karakteristik dan kepribadian idola-idola tersebut. Pembaca kemudian membentuk interpretasi baru tentang idola-idola tersebut dalam konteks AU, dan interpretasi ini dapat memengaruhi pandangan mereka terhadap karakter tersebut dalam dunia nyata. **Penciptaan dunia AU “Komdis”**, pembaca membantu membentuk realitas sosial mereka dengan membayangkan dan meresapi dunia AU yang diciptakan oleh penulis cerita. Dunia ini mungkin berbeda dari dunia nyata NCT dalam hal *setting*, konflik, atau dinamika hubungan antarkarakter.

**Pengaruh terhadap komunitas penggemar**, komunitas penggemar NCT yang terlibat dalam membaca dan menulis cerita AU berinteraksi satu sama lain. Mereka berbagi pemikiran, interpretasi, dan mengembangkan konsep-konsep bersama yang memengaruhi cara mereka memahami dan menikmati AU “Komdis”. **Pengaruh persepsi terhadap anggota NCT**, cerita AU “Komdis” memengaruhi persepsi pembaca terhadap anggota NCT dalam kehidupan nyata. Penggemar membawa elemen dari cerita AU “Komdis” ke dalam pandangan mereka terhadap anggota yang menjadi tokoh dalam cerita, mempengaruhi cara mereka memahami kepribadian, dinamika kelompok, atau hubungan antaranggota grup. Hal ini ditunjukkan salah satunya oleh pembaca dengan nama pengguna @vvsmarkly sebagai berikut.



**Gambar 4. Pembaca yang Tersimulasi AU “Komdis”**

(Sumber: akun Twitter @vvsmarkly)

Data di atas menunjukkan bahwa pembaca merasa bahwa tokoh Doyoung dalam AU “Komdis” adalah Doyoung NCT di kehidupan nyata ketika sedang *chatting* dengan para penggemar melalui fitur Bubble dari aplikasi berbayar bernama Lysn. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca tersimulasi bahwa tokoh yang ada pada realitas semu dalam cerita sama dengan tokoh yang ada dalam realitas nyata.

Konstruksi sosial realitas pembaca dalam AU “Komdis” menciptakan ruang bagi penggemar untuk terlibat dalam pengalaman kreatif dan imajinatif dengan idola-idola mereka. Ini juga menjadi bagian penting dari pengalaman penggemar NCT dan berkontribusi pada dinamika yang unik di dalam komunitas penggemar.

Konstruksi sosial realitas tersebut kemudian dipertahankan melalui interaksi dan dinamika sosial. Dinamika sosial di dalam komunitas NCTzen

menjadi penting dalam pembentukan AU “Komdis”. Diskusi dan konten representasi AU “Komdis” oleh pembaca terus berkembang dan direspons oleh anggota komunitas.

Representasi AU “Komdis” dapat diterima dan dipertahankan oleh anggota komunitas melalui proses validasi sosial. Apabila ide atau cerita mendapatkan respons positif dari sebagian besar anggota komunitas, maka hal tersebut dapat memperkuat posisi representasi tersebut dalam realitas sosial komunitas NCTzen. Pengakuan terhadap karya-karya atau ide yang mendukung AU “Komdis” juga dapat menjadi bentuk pengakuan sosial.

Secara keseluruhan, teori konstruksi sosial realitas memberikan landasan untuk memahami bagaimana representasi AU “Komdis” dalam komunitas NCTzen dapat terbentuk, diterima, dan dipertahankan secara kolektif melalui interaksi dan dinamika sosial yang terjadi di dalam komunitas tersebut.

### **Pemahaman Peran Media Sosial**

Dalam analisis peran media sosial, terutama Twitter, sebagai medium untuk menyajikan AU “Komdis” yang terkait dengan NCTzen (penggemar grup NCT), kita dapat melihat bagaimana platform ini memfasilitasi pembentukan dan penyebaran representasi *hyperreal*. Berikut pembahasan mengenai bagaimana interaksi antara pembaca dan AU “Komdis” terjadi di dunia maya. **Penyajian visual dan naratif**, Twitter memungkinkan pengguna untuk berbagi gambar, video, dan cerita singkat dengan cepat. AU “Komdis” dapat menyajikan konten-konten yang menghadirkan versi *hyperreal* dari anggota NCT yang tidak terjadi dalam kehidupan nyata. Gambar dan tulisan pendek dapat dengan cepat menarik perhatian penggemar dan memperkuat representasi *hyperreal*. **Partisipasi penggemar**, platform media sosial seperti Twitter memungkinkan pembaca untuk berpartisipasi aktif dalam menciptakan dan menyebarkan konten AU “Komdis”. Mereka dapat membuat konten AU “Komdis”, meme, dan *tweet* yang mengembangkan dan memperluas naratif AU, menciptakan realitas baru yang bersifat *hyperreal*. **Interaksi langsung**, Twitter memungkinkan interaksi langsung antara pembaca dan pengguna lainnya, termasuk pembuat konten AU “Komdis”. Hal ini memperkuat keterlibatan penggemar dan

memungkinkan pertukaran ide dan interpretasi terkait dengan representasi *hyperreal* yang diusung oleh AU “Komdis”.

Media sosial, terutama Twitter juga membantu dalam pembentukan dan penyebaran representasi *hyperreal* sebagai berikut. **Kreasi konten kolaboratif**, komunitas NCTzen aktif dalam menciptakan konten AU “Komdis” bersama-sama. Melalui kolaborasi antara penggemar, representasi *hyperreal* semakin diperkuat dan diperluas, menciptakan dunia paralel yang kaya dengan elemen fiksi. **Respons instan**, kehadiran *real time* di media sosial memungkinkan anggota komunitas untuk memberikan respons instan terhadap konten AU “Komdis”. Reaksi cepat ini dapat menciptakan pengalaman kolaboratif yang memperkaya dan merangsang pembentukan representasi *hyperreal*.

Sementara itu, interaksi dalam dunia maya antarpembaca terjadi karena beberapa hal sebagai berikut. **Solidaritas dan identitas**, interaksi antara anggota komunitas NCTzen di Twitter dapat memperkuat solidaritas dan identitas kelompok. Partisipasi dalam pembuatan dan penyebaran konten AU “Komdis” menjadi bagian dari pengalaman berbagi yang memperkaya koneksi antaranggota komunitas. **Fan Engagement**, media sosial memberikan penggemar akses langsung ke idola mereka. Dalam konteks AU “Komdis”, penggemar dapat merasakan keterlibatan yang lebih intens melalui interaksi dengan representasi *hyperreal* dari anggota NCT. Ini memperkuat hubungan antara idola dan penggemar. **Kekuatan penggemar**, komunitas NCTzen di Twitter dapat menjadi kekuatan besar dalam menyebarkan dan mendukung AU “Komdis”. Dengan *retweet*, *like*, dan komentar, penggemar memainkan peran kunci dalam mempromosikan representasi *hyperreal* dan membuatnya menjadi bagian integral dari budaya populer.

Secara keseluruhan, Twitter sebagai media sosial memberikan wadah yang kuat untuk menciptakan, menyebarkan, dan mengonsumsi representasi *hyperreal*, khususnya dalam konteks AU “Komdis” yang melibatkan komunitas NCTzen. Interaksi antara anggota komunitas ini di dunia maya menjadi landasan bagi pembentukan dan pemeliharaan representasi *hyperreal* yang mendalam dan terus berkembang.

## Pembahasan

### Analisis Dampak AU “Komdis” terhadap Pembaca

Dampak AU “Komdis” terhadap pembaca, khususnya dalam konteks komunitas NCTzen, dapat sangat signifikan dan beragam. Pertama, **pembentukan ikatan emosional**. Berikut adalah karakteristik dampak yang dirasakan oleh pembaca yang direpresentasikan ke beberapa platform media sosial. AU “Komdis” dapat memperkuat ikatan emosional antara pembaca dan anggota NCT. Dalam hiperrealitas yang dibangun oleh AU, karakter dan situasi yang diciptakan dapat menciptakan pengalaman yang mendalam dan personal bagi pembaca. Ini dapat memperdalam koneksi emosional dan afiliasi terhadap idola dan komunitas.

**Pengaruh terhadap persepsi idola**, representasi AU dapat memengaruhi persepsi pembaca terhadap anggota NCT. Karakterisasi dalam AU dapat menciptakan citra idola yang berbeda dari realitasnya. Hal ini dapat memperluas atau bahkan menggantikan citra publik yang diberikan oleh manajemen atau media. Pembaca dapat mengembangkan pemahaman unik dan mendalam tentang idola mereka melalui pengalaman *hyperreal* ini. **Pemahaman terhadap kehidupan pribadi idola**, dalam AU “Komdis”, representasi melibatkan situasi atau hubungan yang bersifat pribadi dan intim antara karakter idola. Hal ini memengaruhi cara pembaca memandang atau memahami kehidupan pribadi idola dalam realitas asli. Pemisahan antara realitas dan simulasi dapat menjadi kabur, sehingga membawa dampak terhadap pemahaman privasi dan batasan dalam hubungan idola dengan penggemar.

**Kemampuan membedakan realitas**, kemampuan pembaca untuk membedakan antara realitas asli dan realitas yang disimulasikan dalam AU “Komdis” dapat bervariasi. Sebagian pembaca mungkin dengan jelas memahami perbedaan ini, sementara yang lain mungkin merasakan pengalaman *hyperreal* sebagai bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan idola mereka. Ini dapat memunculkan tantangan terkait dengan realitas dan ekspektasi yang mungkin tidak sesuai dengan kenyataan. **Interaksi dan komunikasi dalam komunitas**, dampak hiperrealitas AU “Komdis” dapat tercermin dalam interaksi dan komunikasi antar pembaca di dalam komunitas NCTzen. Diskusi dan berbagi konten terkait AU dapat menjadi pusat aktivitas

komunitas. Pembaca berinteraksi dengan sesama penggemar berdasarkan pemahaman bersama terhadap representasi *hyperreal*, menciptakan kesatuan dalam komunitas. **Memengaruhi ekspektasi terhadap idola**, representasi *hyperreal* dapat membentuk ekspektasi pembaca terhadap perilaku dan hubungan idola dalam kehidupan nyata. Jika ekspektasi ini tidak sejalan dengan realitas, hal ini dapat menyebabkan kekecewaan atau konflik antara harapan dan kenyataan.

Dengan demikian, dampak representasi AU “Komdis” terhadap pembaca melibatkan aspek emosional, persepsi, dan interaksi di dalam komunitas. Penting untuk diingat bahwa pembaca mungkin memiliki pengalaman yang berbeda-beda dan kemampuan yang berbeda dalam membedakan antara realitas asli dan realitas yang disimulasikan. Dalam konteks ini, peran komunitas dan interaksi antarpembaca menjadi sangat penting dalam membentuk dan memahami dampak dari representasi AU “Komdis”.

### **Pemahaman Identitas dan Interaksi Simbolik**

Identitas dan interaksionisme simbolik memainkan peran penting dalam cara pembaca cerita AU berinteraksi dengan naratif tersebut. Identitas merujuk pada cara individu mengidentifikasi diri mereka sendiri, termasuk bagaimana mereka melihat diri mereka dalam konteks cerita atau dunia tertentu. Dalam konteks pembaca cerita AU, identitas dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor antara lain sebagai berikut. **Identifikasi dengan karakter**, pembaca merasa lebih dekat atau terhubung dengan versi alternatif dari karakter tertentu dalam cerita AU “Komdis” di mana anggota NCT digambarkan sebagai mahasiswa. Identifikasi ini dapat dipicu oleh kesamaan dalam nilai-nilai, pengalaman, atau kepribadian. **Proyeksi identitas**, beberapa pembaca mungkin menggunakan karakter AU sebagai saluran untuk proyeksi identitas atau fantasi. Mereka dapat membayangkan diri mereka sebagai karakter tersebut atau menemukan bagian dari diri mereka yang tercermin dalam perubahan atau konflik yang dialami karakter AU. **Penerimaan dan representasi**, pembaca merasa diwakili atau diakui oleh adanya karakter atau cerita AU yang mencerminkan beragam identitas atau pengalaman. Ini dapat mencakup representasi gender, orientasi seksual,

etnisitas, atau latar belakang budaya yang mungkin tidak sebanyak dijumpai dalam naratif utama.

Sementara itu, teori interaksionisme simbolik menekankan bahwa makna sosial terbentuk melalui interaksi simbolik, dan simbol adalah kunci dalam proses tersebut. Dalam konteks pembaca AU “Komdis”, interaksionisme simbolik dapat tercermin dalam beberapa cara, yaitu sebagai berikut. **Pemaknaan simbolik**, pembaca AU “Komdis” dapat memberikan makna simbolik pada elemen-elemen tertentu dalam cerita, seperti perubahan latar belakang karakter, hubungan, atau peristiwa. Makna ini dapat sangat subjektif dan dipengaruhi oleh pengalaman dan perspektif individu. **Partisipasi dalam komunitas penggemar**, pembaca berbagi dan berkomunikasi melalui simbol-simbol seperti video trailer AU “Komdis” di akun YouTube TingkerD, video TikTok mengenai AU “Komdis”, dan meme yang berkaitan dengan AU “Komdis”. **Konstruksi makna bersama**, melalui interaksi simbolik, pembaca bersama-sama membangun makna terhadap AU “Komdis”. Diskusi, interpretasi, dan dialog antarpembaca menghasilkan pemahaman bersama tentang cerita dan karakter, menciptakan suatu bentuk makna sosial yang bersama-sama dibangun.

Dalam keseluruhan, identitas dan interaksionisme simbolik memberikan dimensi yang mendalam pada cara pembaca terlibat dengan AU “Komdis”. Mereka tidak hanya mengonsumsi cerita tersebut, tetapi juga meresapi, memberi makna, dan berinteraksi dengan cerita tersebut melalui lensa identitas dan simbol-simbol yang dihasilkan.

### **Pembandingan dengan Teori Representasi**

Dalam konteks AU “Komdis”, perbandingan antara teori hiperrealitas Jean Baudrillard dan teori representasi Stuart Hall dapat memberikan wawasan yang menarik tentang bagaimana representasi memainkan peran dalam menciptakan gambaran yang diterima dan dipertahankan oleh komunitas penggemar K-pop. Dalam teori hiperrealitas Baudrillard, terdapat beberapa hal yang menjadi poin penting, antara lain sebagai berikut. **Penciptaan realitas baru**, dalam AU “Komdis”, Baudrillard dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana pembaca terlibat dalam pengalaman *hyperreal*. Naratif fiksi dan konsep artistik yang dibangun di



sekitar anggota NCT dapat menciptakan realitas baru yang melebur dengan realitas fisik grup tersebut. **Kehilangan batas antara realitas dan representasi**, penggemar NCT sekaligus pembaca AU “Komdis” mungkin mengalami kesulitan membedakan antara dunia fiksi yang dibangun oleh industri K-pop dan realitas sebenarnya. Citra dan naratif yang ditampilkan di dalam AU “Komdis” dapat menggantikan atau melebihi realitas fisik artis, menciptakan dunia *hyperreal* di mana pembaca hidup.

Pembaca yang tersimulasi kemudian menyimulasikannya kembali ke media sosial. Representasi pembaca tersebut turut menjadi simulasi karena telah mengalami empat tahap menuju hiperrealitas menurut Baudrillard. Tahap-tahap representasi pembaca tersebut antara lain sebagai berikut. *The Order of Sacramental*, pada tahap ini, masyarakat meng-*copy* begitu saja, sehingga foto yang di-*copy* dapat dipercaya sebagai sebuah tanda. Hal ini merupakan realitas yang mendalam. Dalam tahap ini, dapat dilihat pada representasi pembaca yang mengunggah hasil *screenshot* dari AU “Komdis” ke media sosial dan menambah *caption* yang merepresentasikan perasaan mereka. *The Order of Maleficence*, yang kemudian disebut sebagai *double simulation*, mulai ada penyimpangan dari realitas. Bahwa itu adalah tanda yang di-*copy* untuk menutupi realitas. Penampilannya sudah diwarnai dengan sentimen yang penuh dengan simulasi. Itu dianggap sebagai realitas yang sudah disimulasi. Dalam tahap ini, dapat dilihat pada pembaca yang merepresentasikan suasana yang terjadi dalam AU “Komdis” menggunakan foto anggota NCT yang sudah disunting sedemikian rupa.

*The Order of Sorcery* atau tahap topeng, yang menutupi semua itu secara mendalam, sehingga menjadi semacam tanda-tanda yang bukan sebenarnya atau tanda yang penuh dengan kepura-puraan tapi tanpa orisinalitas. Dalam tahap ini, dapat dilihat pada representasi pembaca yang memproduksi trailer dari cerita AU “Komdis” layaknya sebuah film. Pembaca menggabungkan beberapa video yang dirasa cocok. Video-video tersebut antara lain berasal dari cuplikan drama, VLOG, video musik, maupun video yang diunggah oleh akun resmi NCT. Sehingga penonton dapat merasa para tokoh yang ada di dalam cerita “Komdis” seolah nyata. Hal ini menunjukkan bahwa video dari cuplikan drama, VLOG, video musik, video-video lain yang tidak berkaitan dengan anggota NCT yang dijadikan

visualisasi, narasi yang dituliskan, serta musik latar yang ditambahkan merupakan tanda yang bukan sebenarnya atau tanda yang penuh kepura-puraan.

*Pure Simulacrum*, yang kemudian disebut sebagai *hyperreal*. Orang sudah tidak bisa membedakan mana realitas dan mana yang bukan realitas. Orang sudah tidak bisa menghubungkan antara satu sama lain (Baudrillard & Glaser, 1995). Dalam tahap ini, dapat dilihat pada representasi pembaca menjadikan kolom komentar pada video konten TikTok berisi rekomendasi bacaan yang diproduksi oleh pembaca lain sebagai sarana untuk mengungkapkan apa yang mereka rasakan selama atau setelah membaca AU “Komdis”. Konten tersebut membuat pembaca merasa galau seharian setelah membaca AU “Komdis”.

Sedangkan menurut teori representasi dari Stuart Hall, terdapat beberapa poin penting, antara lain sebagai berikut. **Konstruksi makna**, representasi AU “Komdis” dapat dilihat sebagai proses konstruksi makna. Industri K-Pop memiliki peran aktif dalam memilih, menyusun, dan menafsirkan representasi artis atau grup untuk menciptakan naratif yang menarik bagi penggemar. **Interaksi antara media dan komunitas**, representasi yang dibangun oleh media K-Pop tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga berinteraksi dengan komunitas penggemar. Penggemar berpartisipasi dalam proses menciptakan makna melalui interpretasi dan respons mereka terhadap representasi tersebut.

Sementara itu, Peran representasi dalam menciptakan gambaran yang diterima dan dipertahankan oleh komunitas antara lain **identifikasi dan afeksi**, representasi dalam K-Pop dapat menjadi sarana identifikasi bagi penggemar, di mana mereka merespons dengan kuat terhadap naratif dan citra yang mereka temukan relevan atau menggambarkan nilai-nilai yang dihargai oleh komunitas. **Pembentukan komunitas**, representasi memainkan peran kunci dalam membentuk dan memelihara identitas komunitas penggemar. Melalui pemahaman bersama terhadap representasi, komunitas NCTzen dapat mengembangkan norma, nilai, dan tradisi internal yang memperkuat rasa persatuan di antara anggotanya. **Partisipasi aktif penggemar**, penggemar NCT tidak hanya pasif dalam menerima representasi yang diberikan oleh industri, tetapi mereka juga aktif dalam membentuk kembali

makna melalui karya *fan made*, interpretasi, dan respons terhadap konten NCT.

Dengan demikian, kombinasi antara teori hiperrealitas Jean Baudrillard dan teori representasi Stuart Hall memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana representasi AU “Komdis”, tidak hanya menciptakan gambaran *hyperreal*, tetapi juga memainkan peran integral dalam membentuk dan memelihara komunitas penggemar.

### **Refleksi Autoetnografi**

Dalam menulis AU “Komdis”, penulis sekaligus peneliti menciptakan dunia simulakra melalui AU “Komdis”, sehingga hiperrealitas pun dialami oleh pembaca. Dalam bukunya yang berjudul *Simulacra and Simulation*, Baudrillard menjelaskan mengenai empat tahap menuju hiperrealitas dalam konstruksi penulis AU “Komdis” sekaligus peneliti sebagai berikut.

1. *The Order of Sacramental*. Dalam tahap ini, penulis AU “Komdis” menggunakan Kim Doyoung NCT sebagai visualisasi sang tokoh utama yang berperan sebagai Ketua Komdis. Sehingga pembaca mempercayai bahwa Ketua Komdis yang dimaksud dalam AU “Komdis” adalah Kim Doyoung NCT.
2. *The Order of Maleficence*. Dalam tahap ini, penulis menyajikan merepresentasikan kejadian maupun suasana yang terjadi dalam cerita dengan menggunakan foto dari anggota NCT yang dijadikan visualisasi yang telah disunting sedemikian rupa sehingga pembaca mempercayai realitas yang sudah disimulasi tersebut.
3. *The Order of Sorcery*. Pada tahap ini, penulis menyajikan cerita dalam bentuk *fake chat*, *fake social media*, dan *fake notification*. Penyajian cerita oleh penulis yang dibantu dengan aplikasi Social Maker dan Social Dummy ini merupakan tanda yang bukan sebenarnya atau tanda yang penuh kepura-puraan tanpa adanya unsur orisinalitas.
4. *Pure Simulacrum*. Dalam tahap ini, simulakrum-simulakrum yang dibangun oleh penulis dalam cerita *alternate universe* menimbulkan ilusi hiperrealitas, di mana pembaca merasa seperti mereka berada dalam dunia

alternatif, padahal sebenarnya mereka berada dalam dunia realitas yang berbeda.

## KESIMPULAN

*Alternate universe* (AU) merupakan cabang dari *fan fiction* atau dunia alternatif di mana latar belakang sang idola diubah sedemikian rupa sesuai dengan jalan cerita yang diciptakan oleh penulis. Secara umum, *alternate universe* lebih banyak dipublikasikan di platform Twitter. Salah satu *fandom* yang memiliki AU populer adalah NCTzen. Dibuktikan dengan data yang dikeluarkan oleh Twitter di mana NCT menempati peringkat lima teratas idola yang banyak diperbincangkan. Dalam perbincangan antarpenggemar, AU menjadi salah satunya. Penulis dalam menciptakan simulakrum yang dibangun dalam AU membutuhkan bantuan aplikasi *fake chat* maupun *fake social media*. Aplikasi tersebut digunakan untuk membangun dunia simulakra di mana sang idola yang dijadikan visualisasi seakan-akan sedang berinteraksi secara tidak langsung dengan para tokoh yang ada di dalam cerita AU. Selain itu, penulis membuat karakter para tokoh yang ada dalam AU “Komdis” lebih dekat dengan realitas pembaca, di mana karakter tersebut berbeda dengan idola yang dijadikan visualisasi di dunia nyata.

AU “Komdis” merupakan salah satu AU yang populer di kalangan penggemar. Dengan 3 juta penayangan “Komdis” di Twitter, pembaca pun tersimulasi oleh dunia simulakra yang diciptakan oleh penulis. Hal ini dibuktikan dengan beberapa emosi maupun respons yang diberikan oleh pembaca selama membaca AU “Komdis” melalui *quote retweet* maupun *tweet*. Padahal apa yang terjadi dalam AU “Komdis” merupakan realitas semu atau tidak nyata. Namun, pembaca benar-benar dapat merasakan gejolak emosi di realitas nyata. Hal ini sejalan dengan apa yang Baudrillard tuliskan dalam bukunya yang berjudul *Simulacra and Simulation* bahwa terdapat empat tahap dalam proses simulakra hingga mencapai hiperrealitas, yaitu: 1) *the order of sacramental*; 2) *the order of maleficence*; 3) *the order of sorcery*; dan 4) *pure simulacrum*.

Pembaca yang tersimulasi kemudian menyimulasikannya lagi ke media sosial. Bentuk-bentuk representasi tersebut juga telah melalui empat proses simulakra hingga mencapai hiperrealitas. Sehingga dari uraian tersebut

dapat disimpulkan bahwa terjadi *double* simulasi di mana *alternate universe* sendiri merupakan sebuah simulasi, kemudian para pembaca yang tersimulasi oleh AU “Komdis” menyimulasikannya lagi ke media sosial. Selain itu, kombinasi antara teori hiperrealitas Jean Baudrillard dan teori representasi Stuart Hall memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana representasi AU “Komdis”, tidak hanya menciptakan gambaran *hyperreal*, tetapi juga memainkan peran integral dalam membentuk dan memelihara komunitas penggemar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, M. R. 2014. *Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI*. Jakarta: Kementerian Perdagangan RI.
- Adhitya, G.N., Novi Wulandari. 2021. “Representasi Indonesia dalam Novel Trilogi Terjemahan Kaya Tujuh Turunan Karya Kevn Kwan”. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. 1(1).
- Agustine, A, Azahra Dian Jeanza, Deva Tio Pambudi, Moses Glorino Rumambo Pandin. 2022. “Analysis of Alternate Universe Popularity’s Effect on Digital-Era Society’s Reading Habit in Philosophical Perspective.” *OSF Preprints*.
- Alfian, T & Kukuh Dwi Wijanarko. 2019. “Hiperrealitas dan Camp dalam Iklan Rokok.” *Jurnal Dekave*. 12(2).
- Auge, Marc. 1995. *Non-Places: Introduction to An Anthropology of Supermodernity/ Marc Auge: Translated by John Howe*. London: Verso.
- Barroso, P. M & C. Gracia. 2022. “From Reality to the Hyperreality of Simulation.” *Texto Livre*. 15(1).
- Barroso, P. M. 2019. “Hyperreality and Virtual Worlds: When the Virtual is Real.” *Sphera Publica*. 2(19).
- Baudrillard, J & Sheila Faria Glaser. 1995. *Simulacra and Simulation*. Amerika Serikat: University of Michigan Press.
- Budianto, L, Slamet Setiawan, Pratiwi Retnaningdyah, Pijar Krupskaya Barus, Bilqis Aurell Widya Ningsih, & Diah Riska Amelia. 2022. “The Power of Computer-Generated Imagery (CGI) in Avengers Endgame Movie: Hyperreality Perspective.” *Ethical Lingua*. 9(1).
- Dihni, V. A. 2021. *Twit Soal K-Pop Capai 7,5 Miliar dalam Setahun Terakhir*. Retrieved October 1, 2022 ([Twit Soal K-Pop Capai 7,5 Miliar dalam Setahun Terakhir \(katadata.co.id\)](https://katadata.co.id)).
- Hollows, J. 2000. *Feminisme, Feminitas, dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Karci, H. D. 2022. “University Student's Awareness of Hyperreality on Social Media and Problematic Social Media Usage: A Qualitative Study.” *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 49 (1).
- Kpopchart 2021. *Penggemar AU Banjiri Kolom Komentar Doyoung dengan 'Dikta', Fans NCT Protes*. Retrieved October 7, 2022 ([Penggemar AU Banjiri Kolom Komentar Doyoung Dengan 'Dikta', Fans NCT Protes | Kpop Chart](https://kpopchart.com).)

- Lincoln, Y. S & Denzin, N. K. 2003. *Turning Points in Qualitative Research: Tying Knots in Han-Kerchief*. Walnut Creek, CA: Alta Mira Press.
- Maulia, P. 2018. "Warung Kopi, Masyarakat Virtual, dan Hiperrealitas (Ketika Warung Kopi Mengaburkan Batasan Realita)." *Jurnal SOURCE*. 4(1).
- Nasila, H., Dina Fitria Handayani, Atika Gusriani, Nur Aiman. 2023. "Representasi Ideologi Patriarki dalam Novel Layangan Putus Karya Mommy ASF". *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(3).
- Natalia, N. K. A. D, Dewa Ayu Sugiarica, Ni Luh Ramaswati Purnawan. 2019. "Hiperealitas Media Sosial dalam Film Black Mirror Episode Nosedive." *Jurnal MEDIUM*. 1(2).
- Nuncio, R. V., Johannah Mari B., & Felicilda. 2021. "Cybernetics and Simulacra: The Hyperreality of Augmented Reality Games." *Kritike*. 15(2).
- Pradhana, G. A & Syaifa Tania. 2021. "Hyperreality of Blacklivesmatter Movement on Social Media." *Malaysian Journal of Communication*. 37(3).
- Rachman, N. Y, Nur Faridatul Jannah, Ervi Revilda, Ahmad Nasihuddin, Ika Wahdaniah, & Alan Sigit Fibrianto. 2019. "Malang's K-Pop Fans Hyperreality." *Atlantis Press*. 404(4).
- Rahma, A. 2021. "Analisis Hiperrealitas pada Film Rouge One: A Star Wars Story (Analisis Semiotika John Fiske)." *Commercium*. 4(3).
- Rajagukguk, T. P. 2020. "Simulakra Hiperrealitas dan Reproduksi Tanda Gim PUBG." *Jurnal METAHUMANIORA*. 10(1).
- Reyes, M. E., Santiago, A. G., Domingo, A. J., Lichingyao, E. N., Onglengco, M. N., & McCutcheon, L. E. 2016. "Fandom: Exploring the Relationship between Mental Health and Celebrity Worship among Filipinos." *North American Journal of Psychology*. 18(2).
- Sari, R. Y. 2022. *Fenomena AU Di Twitter dalam Budaya Fangirling K-Pop*. Retrieved October 1, 2022 ([Fenomena AU di Twitter dalam Budaya Fangirling K-Pop \(zenius.net\)](https://zenius.net)).
- Sauro, S. 2019. "Fan Fiction and Informal Language Learning." *The Handbook of Informal Language Learning*. Retrieved October 1, 2022 (DOI: 10.1002/9781119472384.ch9)
- Setyani, N. I. 2013. *Pengguna Media Sosial sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas (Studi Deskriptif Kualitatif Penggunaan Media Sosial Twitter, Facebook, dan Blog sebagai Sarana Komunikasi bagi Komunitas Akademi Berbagai Surakarta)*. Skripsi: Universitas Sebelas Maret.
- Siswadi, G. A. 2022. "Hiperrealitas di Media Sosial dalam Perspektif Simulakra Jean Baudrillard Studi Fenomenologi pada Trend Foto Prewedding di Bali." *Jurnal DHARMA SMRTI*. 22(1).
- Sulaiman & Tengsoe Tjahjono. 2019. "Simulacra and Hyperreality in Novel Aku Lupa bahwa Aku Perempuan by Ihsam Abdul Qudus: Perspective Jean Baudrillard." *Atlantis Press*. 421(4).
- Syahrial, G. B. 2018. "Fenomena Hiperrealitas pada Cosplayer Love Live (Studi Kasus Tim Allerish)." *JAPANOLOGY*. 6(1).
- Tapparan, G & Irmawan Rahyadi. 2023. "Hyperreality Is Getting Real: A Literature Review." *Jurnal Scientia*. 12(1).

- Thomas, E. E & A. Stornaiuolo. 2016. "Restorying the Self: Bending Toward Textual Justice." *Harvard Educational Review*. 86(3).
- Wahidah, A. 2020. *Hiperrealitas Korean Wave dalam Tren Kecantikan terhadap Dekonstruksi Maskulinitas di Kalangan Penggemar Korea di Bandung*. Tesis: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widiyanti, E & Seto Herwandito. 2018. "Identitas Diri dan Hiperealitas dalam Media Sosial (Tinjauan Update Status Kuliner di Kalangan Anak Muda Kota Solo)." *Jurnal Cakrawala*. 7(2).
- Widyaningrum, A. Y & Yuli Nugraheni. 2021. "Hiperrealitas Makna Kesenjangan dalam Iklan Bertema Gaya Hidup di Media Sosial." *Jurnal Kawistara*. 11(2).
- Wijanarko, A & Ayu Niza Machfauzia. 2020. "The Creation of Karimunjawa Song as Tourism Promotion in Hyperreality Era." *Atlantis Press*. 552(4).